TAROT Y EL ARTE DE LA MEMORIA

O EL ARTE DE ACOMODAR LOS SÍMBOLOS

Este artículo apareció en *La Cadena de Unión*, nueva serie n ° 12, primavera de 2000, revista de estudios simbólicos y masónicos del Gran Oriente de Francia.

Más conociendo por sus escritos sobre el franco-masonería y el simbolismo hermético, Oswald Wirth, publicando *El Naipe de los vendedores de estampas de la Edad Media*, en1927, se inscribía en la descendencia de los ocultistas del siglo XIX que veían en este juego una herencia superior de la filosofía secreta de los sabios de la Antigüedad, la herencia intencionalmente puesta al amparo de los profanos / profanadores gracias a su apariencia de juego simple. Esta corriente de interés para el naipe, particularmente representado por Éliphas Lévi y Estanislao de Guaita, toma su origen desde los finales del siglo XVIII; su padre fundador es Antonio Court de Gébelin, franc-masón (fue el secretario de la Logia célebre *Las Nueve Hermanas*) y autor de una obra vasta y mito-enciclopédica titulada *El mundo primitivo, analizado y comparado con la gente moderna* [], cuyo VIII volumen, publicado en 1781, es consagrado en gran parte a los arcanos del naipe en el cual crece reconocer los fragmentos del " Libro de Thot » egipcios. Luego, entre 1783 y 1785, engalanaba en forma de cuatro cuadernos la *Manera de recrearse con juego de cartas nombradas naipes* de Etteila (seudónimo de Aliette), también franc-masón, que prosigue y desarrolla la idea que se trata muy allí del " Libro famoso de Thot » - estamos entonces en el apogeo de esta ola de interés para Egipto misterioso que empujará a Bonaparte a llevar a soldados y sabios hasta el pie de las pirámides.

Desde esta época, muchas otras publicaciones siguieron esta vía porque, hasta si no es a menudo así como la astrología o la cábala, el naipe forma parte en lo sucesivo de sujetos que constituyen el fondo de comercio de las ciencias ocultas y quienes alimentan periódicamente la espera del público en materia de misterio y en materia de espiritualidad marginal. Así, desde el principio de los años mil novecientos ochenta, el naipe conoció de nuevo una moda formidable, tanto como soporte adivinatorio como soporte de meditación. Entonces fue puesto en todas las mezclas, a comenzar con la de las *Centurias* de Nostradamus, y - era casi inevitable - a la mezcla masónica.

Para un lector uno tanto sea poco atento y crítico, resulta rápido que la masa considerable de los escritos consagrados total o parcialmente al naipe, además de que está constituida sobre todo por la compilación repetitiva y mal disimulada por un puñado de clásicos, se revela lastimosa cuando se trata de negociar otra cosa que adivinación, en este caso simbolismo, y de abordar ciertas cuestiones fundamentales, que hay que comenzar por: ¿ dónde y cuando apareció el naipe y cual es su vocación inicial?

Porque el hecho de que los ocultistas tarde se hayan apoderado de eso y hubieran encontrado allí materia a comentarios simbólico-esotéricos necesariamente no significa que se trata completamente, al principio, de una forma particular de « tratado de filosofía oculta ». Y aun cuando sería más o menos el caso - y divisaremos en cual medida en conclusión-, conviene quedar extremadamente prudente en cuanto a las interpretaciones que pueden serlo dadas.

De este último punto de vista - que no se limita al naipe y también puede aplicarse la simbología masónica-, hay que en efecto guardar presente al espíritu que un símbolo perfectamente claro en un contexto dado puede, a medida que el tiempo pasa y qué su empleo resbala en otros contextos, devenir misterioso y recibir otras interpretaciones, no necesariamente aberrantes pero, en todo

caso, en diferencia o incompleta enfrente de su primer significado. También no es inútil procurar en primer lugar resituar el naipe en su contexto de nacimiento.

Es muy evidente que un artículo breve no sabría bastar con pasar revista, hasta sumario, de todos los aspectos de este sujeto rico, pero espero que estos algunos bosquejos, esencialmente vueltos hacia el desengaño del naipe, puedan útilmente servir de pretiles a los que desearían recorrer los meandros, oscurecidos a medida del deseo, la literatura especializada.

Algunas indicaciones indispensables

Conviene en primer lugar devolver la llamada cómo está constituido un juego de naipe y en qué se distingue tan radicalmente de otros juegos de cartas.

El modelo más derramado consta de 78 cartas que se reparten en dos subconjuntos, división que, variantes comprendidas, caracteriza de golpe el naipe:

- De una parte, las cartas dichas "menores", en total de 56 y que se subdividen en cuatro series (copas, denarios, espadas y palos) estructuradas al idéntico (tienes, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nuevas, diez, criado, jinete, reina y rey) - Estas cartas menores son análogas a las juegos de cartas "ordinarias" (a pesar de las variantes en los "colores" o "los estandartes", es decir los emblemas distintivos de las series, por ejemplo corazón, trébol, picas y baldosa para los juegos franceses);

- Por otra parte, las cartas dichas "mayores" o "triunfos", en total de 22 (en hecho, 21 + 1), que poseen cada una iconografía particular - son las cartas "añadidas" que son características del naipe.

Anotemos en seguida que existen unos juegos de naipe, o juegos que pertenecen a la misma especie general, que cuentan más o menos de cartas, particularmente de triunfos, que el modelo clásico - cuyo naipe dicho « de Marsella » es el ejemplo más conocido, particularmente por los que se interesan por el simbolismo.

I. - POCA HISTORIA

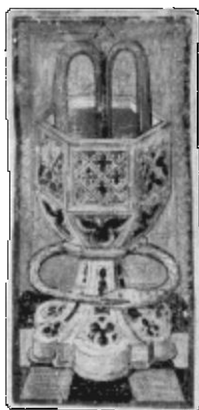
Hagamos en primer lugar mesa corta ideas recibidas en cuanto a la antigüedad muy alta del naipe. ¡No, no es la obra de los grandes iniciados de Egipto antiguo! No es tampoco de origen hebraico kabalistico. Ni bohemia. Y todavía menos, ya que evidentemente se encontraron algunas personas para pretenderlo, extraterrestre…

Los juegos más antiguos de naipe actualmente conocidos han sido realizados en las clases de Italia del Norte (Milano y Ferrare) a partir de los años 1440-1450. Esto son de miniaturas magníficas pintadas sobre pergamino, cuyos fondos son dorados a la hoja. Desgraciadamente, ninguno nos llegó completo (el dice sobre "Visconti-Sforza" cuenta sin embargo 74 cartas sobre, posiblemente, 78) y la inmensa mayoría nos son conocidos sólo por algunas cartas - las cuales demuestran que ya existen unas variantes sensibles. Uno de los más curiosos es el de la colección Goldschmidt, pinta en Italia o en Provenza en medio del siglo XV: algunas de nueve cartas conservadas presentan un emblemático a resonancia hermética la de Copa has te referido sin duda a Grial y a la fuente del " enamorado de la ciencia »); observaremos también, sin sacarlo de conclusiones tempranas, que el suelo de ciertas escenas es formado por un "pavimento mosaico ". Algunos fragmentos de juegos grabados en madera nos son también conocidos hacia el fin del siglo XV. De lujo o populares, la inmensa mayoría de los arcanos mayores de estos primeros naipes ya poseen, en sus grandes líneas, su iconografía o su temática clásica.



El Arcano XXI (El mundo) del juego dicho sobre "Visconti-Sforza".

Miniatura sobre pergamino según el juego original, por Juan-Miguel Mathonière.



Ten de Copa del juego de la colección Goldschmidt.

A merced de las guerras de Italia y de los cambios artísticos e intelectuales, el naipe se difundirá en Francia al principio del XVI, donde conocerá, ya, una gran moda como juego. La referencia más antigua y francesa al "tarau" figura en el *Gargantua (1534)* de Rabelais, a título de los juegos practicados por el joven gigante (ch. XXII). Desde esta época los juegos son fabricados en Francia, particularmente en Lyon (juego de Catelin Geofroy, 1557) luego en París (ver, por ejemplo, el bello naipe de Santiago Viéville, hacia 1650, o, el primer ejemplo del tipo "Marsella" definitivo, el de Juan Noblet, hacia la misma época). Durante los XVII y XVIII siglos, también encontramos producciones de Aviñón (territorio papal que goza de la exención de las tasas que pega las cartas), Ruán, Chambéry, Besançon y, por supuesto, pero bastante tarde, de Marsella. Es particularmente allí

será publicado, en 1760, el juego de Nicolás Convers, entre los que la perfección del grabado y la belleza de los colores le asegurarán tal éxito como se hizo en cierto modo el naipe "marco", aquel en el que todos sus sucesores se inspirarán y al comentario simbólico del cual, a pesar del hecho finalmente sea el retoño tardío de una tradición mucho más antigua y más variada, es consagrada la mayoría de las obras a carácter esotérico.

Las cartas "ordinarias", análogas a los arcanos menores del naipe, en cuanto a ellas han atestiguado a una fecha un poco más antigua. Los textos florecen en efecto brutalmente a partir de los años 1370 y nos saben que son de origen "sarraceno" - de donde, particularmente, la representación de las espadas en forma de cimitarras a láminas curvas. En realidad, son los Chinos que, hacia el siglo X, inventaron el juego de cartas, el cual siguió luego el Camino de la Seda para llegar a Oriente Medio. El museo Topkapi en Estambul posee así algunas cartas de un juego magnífico pintado en la mano, del siglo XV, cuya iconografía es allegada sin ningún género de duda de la de los emblemas característicos de la baraja de cartas italiana y española. Pero, sean orientales u occidentales, la fragilidad de las cartas, hasta cuando se trata de juegos de lujo pintados sobre pergamino, hace que subsisten sólo pocos testimonios y hace difícil un estudio histórico más preciso.

A pesar de esta insuficiencia de las fuentes documentales, el análisis de la iconografía de los juegos de naipe del siglo XV le permite, sólo, hacer legítimamente la hipótesis que el nacimiento de éste se sitúa en Italia del Norte y no sube probablemente apenas más allá de los principios del siglo XV - por lo menos en lo que toca a la forma bajo la cual somos conocidos, es decir un conjunto de imágenes características que viene para añadirse, sin razón aparente, a las cartas ordinarias. Sin embargo, como lo veremos más precisamente luego, del mismo hecho que su iconografía resulta por lo esencial de préstamos a cuerpos diversos, algunas veces muy antiguos, podemos suponer que, tal un ser que vive, su nacimiento en plena luz ha sido precedido de un período largo y embrionario, el cual podría subir bien hasta todos principios del siglo XIV y tener raíces orientales.

¿Un origen sufie?

Tardan en explorar otras pistas de búsquedas para tratar de situar mejor este nacimiento y, sobre todo, las causas de este génesis. La etimología viene posiblemente abastecernos para nosotros una iluminación interesante. La palabra francesa "naipe" (*Gargantua*, 1534) deriva de *italiano " tarroccho "* (atestiguado en Ferrare en 1516), cuyo origen es desconocido, como ya lo comprueba una invectiva veneciana de 1550 contra este juego: « *E cual nome fantastico e bizarro / Di Tarocco, senz ' ethimologia* ». A que ocultistas franceses del siglo XIX mancharon de remediar por un recurso poco convincente las lenguas de la Antigüedad oriental, particularmente el hebreo, y los anagramas (TARO/ROTA) y otras encriptaciones kabalisticas … Curiosamente, hasta entre los poseedores de un pensamiento más académico, nadie fue a solicitar árabe, aun cuando ya se sabe que las cartas ordinarias (también nombradas *naibi*, de árabe *naib*, « puerta-estandarte », designando los " honores » series numerales) nos vengan de trigos sarracenos.

Entonces, *tarroccho "* podría provenir de *árabe " tariqa "* (plur. *Turuq "*), significando " la vía ", en el sentido de vía iniciática (las hermandades sufies son tanto de *"turuq"*). Además, bien sólo explícitamente haya sido atestiguado muy tarde, por lo menos, la denominación tradicional de las cartas del naipe también, los "arcanos" (mayores o menores), si evoca indudablemente una etimología latina clásica (*arcana "*, el cofrecito donde son encerradas las joyas y las cosas preciosas, por extensión el secreto [nota 1]), puede, reenviar un origen árabe: « *Arkân* », los " ángulos », término que, en el vocabulario técnico del esoterismo islámico, designa los " fundamentos » (en el sentido de *landmarks*) y quien es en contacto con la noción de « *tariqa* ». ¡ Nosotros he aquí pues por fin vuelto al esoterismo! De este punto de vista, « los arcanos del naipe » podrían significar « los fundamentos de la vía ». La hipótesis de un origen del naipe en relación con sufismo finalmente no tendría nada asombroso, sobre todo si se considera el hecho de que las doctrinas sufies fue bien conocido por Dante, por ejemplo, cuya obra misma estaba muy de moda cerca de los medios principescos y eruditos en los cuales se ve aparecer los primeros naipes. Por otra parte, en cuanto al contenido, la estructuración matemático-geométrica de los arcanos mayores [nota 2] no es sin evocar las especulaciones matemático-metafísicas del sufis iraní del

siglo XIII. Sin embargo, por falta de confirmación documental, gobios al espíritu que se trata allí sólo de una hipótesis.

Una iconografía muy rica, pero plural

Otra idea recibida, comúnmente compartida por los que se interesan por el simbolismo esotérico del naipe, es que el "verdadero" naipe, el único que sea digno de atención, es dicho el « sobre Marsella ». Por otra parte, produciendo modelos nuevos, los ocultistas, según sus propios términos, "sólo restituyeron" este modelo clásico ciertos detalles simbólicos que, en el curso de las copias populares, se habrían perdido - particularmente las correspondencias con las 22 cartas del alfabeto hebraico.

Entonces, no sólo este modelo clásico no es originario de Marsella (él también proviene de Italia del Norte) pero, además, es lejos de ser el solo modelo de naipe. Así, si el modelo clásico posee 78 cartas, existen otros naipes, particularmente entre los más antiguos, o juegos de cartas que pertenecen al mismo género, que lo cuentan menos o más: el naipe de Bolonia cuenta sólo 62, mientras que el *"minchiate"* florentino totaliza 97 - entre los que están 40 triunfos. En cuanto a los temas iconográficos, una simple mirada a los juegos diversos y antiguos permite comprobar que son muy diversificados no sólo, pero también, a comenzar con los que son recurrentes en todos los modelos, mucho menos cuajados que generalmente lo creemos.

Tomemos algunos ejemplos característicos. Así, el Titiritero, primero arcanos mayores, que, en el naipe de Marsella vuelto a visitar por los ocultistas, pertenece de una vez a la categoría de los prestidigitadores y a la de los magos / iniciados, parece en ciertos juegos italianos como siendo un artesano, la mayoría de las veces un zapatero remendón … O todavía (ver las reproducciones) la Casa Dios que, en el modelo "marsellés" clásico (arcano XVI), es representada por una torre decapitado por el rayo (reminiscencia de la alegoría "masónica" de la destrucción de la torre de Babel), y que, en el *minchiate* florentino, bajo el número XV, es figurada por el chassement de Adán y Eva del Paraíso terrestre (la torre es entonces la de la puerta fortificada por el recinto, mientras que el rayo simboliza la ira divino). Sin olvidar el naipe de Santiago Viéville, publicado en París en medio del siglo XVII, donde el arcano XVI es representado, sin indicación de nombre, por un árbol tocado por el rayo bajo el cual se resguardan un pastor y sus cabras o carneros … O todavía, en este otro juego parisino de principios del siglo XVII, donde, bajo el nombramiento del " Rayo ", el arcano XVI toma del arcano XV del modelo marsellés el tema del Diablo, representado aquí por un demonio que lleva a la baqueta los pecadores en las llamas del Infierno … Por cierto, el rayo es recurrente y la torre, el paraíso terrestre y el árbol están símbolos bien conocidos por el axialité, en este caso perdido, ellos todos en contacto con tema cristiano de la Caída. Anotaremos también, para mostrar mejor todavía la complejidad de los préstamos cruzados, que en ciertos juegos que casan el árbol con rayo, el tema de la torre es transportado al arcano siguiente, la Estrella, bajo la forma de un campanario (¡sobre qué que precisamente se sabe, gracias al Hermano Franklin, el informe con rayo!).

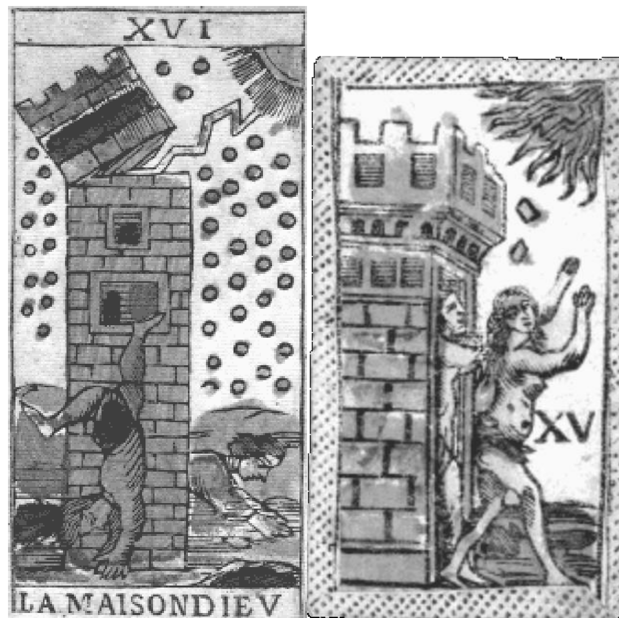


¡ El Arcano XVI en todos sus estados!

De la izquierda a la derecha y de arriba abajo:

Juego de París (XVII.), juego de Viéville (medio XVII.),

Juego bolognais de Giacomo Zoni (XVIII.) según un modelo de tipo "Marsella", minchiate florentino " Alpouerone " (XVIII.).



Por no poder consagrar a eso aquí más lugar, son allí sólo algunos ejemplos extraídos de una lista larga, de la que la flexibilidad inherente a la simbología no permite siempre adivinar la coherencia - si es de allí verdaderamente uno-, y vemos bien por consiguiente cuánto es temerario y abusivo de construir una interpretación general del naipe fundándose sobre un solo modelo.

II. - EL NAIPE ¿PARA QUÉ?

Si el origen exacto del naipe nos queda incierto, no se va completamente también en cuanto a su uso original. No es sólo tarde, en el curso del siglo XVII, que se hará un instrumento adivinatorio. Antes - y hasta hoy por otra parte - es claramente un juego. ¿Pero qué exactamente debemos entender por este término? ¿Simplemente se trata de un pasatiempo o, en casos extremos, de un vicio? ¿Entonces, ya que tales parecen ser numerosos juegos antes de hacerse ocio simple, se trata de algo más "iniciático? Las fuentes documentales no nos informan apenas a este respecto. Todo lo más permiten comprobar que el vicio del juego no data de ayer, ya que a menudo se trata de interdicciones eclesiásticas.

Sin embargo, el caso es sólo mirar la iconografía de un juego cualquiera de naipe antiguo para convencerse que no puede tratarse de una ilustración insignificante, puramente "decorativa o " agradable », como se podría esperarlo de un juego sin consecuencia, hasta de un origen aristocrático. Sus temas son menos extraños que aparece allí y toman sobre todo de la iconografía cristiana: el Papa, la Justicia, la Rueda de Fortuna, la Fuerza, etc. También toman de la iconografía de la sociedad medieval: el Titiritero, la Emperatriz, el Emperador, etc. A las leyendas también: Papisa es otro, que el famoso papisa a Juana, una mujer que habría sido elegida papa al Medio ge bajo un disfraz de hombre. Otros arcanos, la Estrella (hecha célebre por André Bretón, *Arcano 17*), la Luna, el Sol reenvían la astronomía / astrología, dejando algunas veces divisar referencias posibles la alquimia (pero, como ésta toma mucho de la astrología, esto no es muy significativo).

Simbología…

¿Dijo "simbología"?

No podemos decir pues que los naipes explícitamente reenvían, y todavía menos metódicamente, las ciencias diversas y ocultas entre las que, sin embargo, el Medio ge y el Renacimiento particularmente eran empanadas. Saquemos provecho de la observación para destruir otra idea recibida cuyos ocultistas del siglo XIX son los propagadores ardientes: los veintidós arcanos mayores del naipe no coinciden con las veintidós cartas del alfabeto hebraico [nota 3], sobre las cuales se funda una gran parte de las doctrinas kabalisticas. Si se tiene en los juegos grabados antes de este atragantamiento por el ocultismo, ningún detalle de los dibujos evoca ni distintamente ni hasta discretamente la forma de tal o tal carta hebraica.



El Titiritero del juego de Nicolás Convers (1760) y su copia "fiel" por Pablo Marteau en 1930. Busque el error …

Rabelais, sobre el que se sabe sin embargo todo el interés que llevaba al hermetismo, ya se burlaba en su tiempo de un autor que pretendía íntegramente explicar la simbología de los colores en la heráldica.¿Que habría dicho viendo el naipe hacerse un solar donde vienen para amontonarse confusamente los vestigios pálidos de las tradiciones iniciáticas y de las religiones exóticas?

III. - EL ARTE DE MEMORIA

Recapitulemos. El naipe nace, no sabemos demasiado por cual proceso sutil, de un cambio entre el Islam y Occidente, al crepúsculo de la Edad Media y a principios del Renacimiento. Entonces, es una época riquísima de hermetismo y efectivamente no habría nada asombroso a lo que la iconografía de los naipes haga allí referencia. Hasta es lo contrario que sería casi anormal. Sin embargo, si se compara éstos con la iconografía alquímica, muy característica, es muy evidente que estas referencias son casi insignificantes. También enfrente de la astrología: la Estrella, la Luna y el Sol, es bien poco, aunque algunos detalles distintamente atestiguan de una intención que escapa de la trivialidad o de la recapitulación simple de cuerpos celestes que cada uno conoce. De hecho, a mirar bien a eso, los naipes reenvían más o menos todas las iconografías clásicas de esta época, pero no se le sustituyen a ninguno como serie homogénea o *imago mundi*. ¿ Y si precisamente era esto la llave del "misterio" de los arcanos?

Es en efecto un tipo de "octava" Arte liberal muy preciada entonces, el Arte de la memoria. Practicada y honrada desde la Antigüedad clásica, el Arte de la memoria reposa en el principio de la disposición de imágenes "agentes" en "lugares" fuertemente estructurados y fáciles que hay que memorizar porque "orientados". Generalmente son por otra parte arquitecturas: la puerta de entrada de un palacio, su vestíbulo, sus escaleras, sus cuartos, sus ventanas, etc. son tantos lugares donde se puede disponer, tales estatuas en sus nichos, imágenes de agentes. ¿ Quiénes son estas últimas? Justo imágenes capaces de golpear fuertemente la imaginación, imágenes inhabituales o que presentan detalles que son él. Total, imágenes simbólicas. Los numerosos tratados aconsejan así emplear imágenes sangrientas, imágenes de homicidios, porque se memorizan más fácilmente y porque es más fácil atar a eso un gran número de detalles (el arma del crimen, el emplazamiento de la herida, el color de la sangre, etc.), soportes a tantos datos como neceser. Estas imágenes luego están arregladas en los lugares, según una orden muy precisa, de modo que cuando se desea recordarlos, el caso es sólo penetrar en el " edificio de la memoria » y de ir en tal o tal de sus partes para reencontrarlas en seguida.

De hecho, esta organización de la memoria no necesita de memorizar de un bloque todos los detalles necesarios. Es una memoria que se construye racionalmente en la duración. Por ejemplo, el almacenamiento de datos relativos a la astronomía / astrología puede comenzar con la creación de una imagen a agente general, a manera de una puerta que abre sobre una pieza donde estarán arreglados, a medida que la adquisición de los conocimientos, tantas imágenes como necesarias.

Comprendemos sin dificultad que el naipe es un " palacio notable de la memoria » ya que incorpora al mismo conjunto espacio temporal una continuación coherente de lugares (cuatro series "menores" de diez cartas jerarquizadas + veintidós cartas "mayores", ellos mismas ordenadas por una numeración) e imágenes que, siendo ya más o menos conocidas unos utilizadores (pues más fáciles memorizar y ya reenviando informaciones diversas), poseen detalles sorprendentes. Anotaremos también que el uso lúdico del naipe finalmente no es nada más que la puesta en práctica de la regla principal del Arte de la memoria, a saber recorrer frecuentemente y con afecto los edificios de la memoria con el fin de revivificar las imágenes; más aunque otros juegos de cartas, el uso lúdico del naipe acude en efecto fuertemente a la memoria.

Esta hipótesis encuentra un principio de prueba en el hecho de que, precisamente, existen unos juegos de cartas que explícitamente son unos juegos de Arte de la memoria y cuyos ciertos detalles iconográficos distintamente evocan el espíritu de los arcanos mayores del naipe. Así, en 1509, Thomás Murner publica en Estrasburgo un tratado titulado *Logica memorativa*, que se funda totalmente sobre un juego de cartas. Ya, hacia 1465, el juego italiano falsamente atribuid a "Mantegna", constituido por 50 cartas exclusivamente "mayores", cuya gran parte es perfectamente

análoga a los arcanos del naipe, puede estar arreglado sin duda en la categoría de los juegos educativos fundados sobre la tradición clásica y erudita del Arte de la memoria.



Carta de la memoria de Thomás Murner, 1509.

Es al pie de la pared que se reconoce al masón …

¿Y la adivinación en todo esto? Si se supone que el naipe es al principio un sistema de Arte de la memoria, esta "deriva" puede bastante fácilmente explicarse. En efecto, el Arte de la memoria es mucho más que una mnemotécnica simple "y pasiva". ¿El dinamismo del sistema induce en efecto el raciocinio analógico, particularmente por el rodeo de los números - cómo no poner en contacto, por ejemplo, los siete planetas de la astrología / astronomía tradicional con todo aquel quién puede combinarse por serie de siete? No sólo el sistema favorece así la adquisición de los conocimientos, sino que el desarrollo de la imaginación y de la capacidad inventiva. Por paso voluntario o no, la confrontación con imágenes nacidas del Arte de la memoria solicita poderosamente reminiscencias y analogías. El paso que separa el sistema de la adivinación entonces es muy rápidamente atravesado, sobre todo si se ignora de qué exactamente regresa.

A manera de conclusión:

¿ EL NAIPE ES PORTADOR DE UN MENSAJE ESOTÉRICO?

Queda por saber si el Arte de informe puesta en ejecución en los naipes antiguos posee o no una dimensión efectiva y hermética. Anotemos al paso que tal dimensión, por otra parte más o menos inherente a todo modo de pensamiento analógica, será objeto, el siglo XVI, las especulaciones de Giordano Bruno y vendrá, al defecto la publicación de sus obras y su estancia en Gran Bretaña, para alimentar los medios de los que la franc-masonería especulativa tira una parte esencial de sus raíces [nota 4]. La respuesta no es fácil, más aun cuando las búsquedas iconologicas sobre el naipe están de allí todavía en sus balbuceos. También por otra parte en cuanto al Arte de la memoria, cuya importancia en el pensamiento del Renacimiento ha sido puesta en evidencia sólo bastante recientemente. Por otra parte, habría que definir todavía bien previamente aquel en que consiste el hermetismo - término en este caso más exacto y preciso que "esoterismo". No queda de allí menos que un estudio riguroso de los arcanos del naipe, sin exclusiva para tal o tal juego que sería "más "auténtico" que otros, tarda un medio particularmente eficaz y vivo en explorar el simbolismo. De este punto de vista, el hermetismo del naipe sería tanto, sino más, por fuera de él,

es decir en las proyecciones y las reminiscencias que solicita, que en el interior. Probablemente es lo que tenía al espíritu Italo Calvino escribiendo su novela talentosa sobre los naipes, *El castillo de los destinos cruzados*.



En cuanto a deducir del carácter simbólico del naipe, cualesquiera que sean las razones exactas, el hecho que sería portador de un mensaje esotérico, de una doctrina escondida coherente (a pesar de las pérdidas acumuladas en el curso de varios siglos de copias populares), es allí, como espero haberlo hecho divisar, una hipótesis muy mal fundada.

Juan-Miguel Mathonière

NOTAS

(1). Rabelais parece valorarse de allí con este sentido de arcana cuando trata a "Sileno" en el Prólogo sorprendente de su Gargantua. Mientras que el Sileno es normalmente unos personajes que acompañan a Baco en las representaciones « al Antiguo » de su "triunfo", los define aquí, desde el principio de su prólogo, como " pequeñas cajas " pintadas sobre la parte superior de " figuras alegres y frívolas ", en las cuales se encierra cosas preciosas. Es a la ocasión que incita al lector que busca un sentido esotérico a sus intenciones caprichosas, de la misma manera que el perro quebranta el hueso para chuparlo « sustanciosa médula ». Este texto es particularmente importante ya que atestigua implícitamente varios puntos: Rabelais conocía las cartas mayores bajo la denominación de "arcanos" así como bajo la de "triunfos" (*trionfi* en italiano, que efectivamente es el nombre bajo el cual son atestiguadas más antiguamente); Además, atribuye a estas cartas un sentido hermético. Un estudio detenido tendría que llevar por otra parte en cuanto a las relaciones que mantiene la obra de Rabelais con naipe. Simplemente anotemos aquí el parentesco que existe entre el personaje de Gargantua y el Mate (Loco), que le también es un gigante y cuya locura aparente podría esconder bien sabiduría cierta, así como precisamente lo subraya el mismo pasaje del Prólogo del *Gargantua*, que dice que Sócrates era semejantes al Sileno, porque, « el voyans fuera y el interior por el exterior apariencia, lo hubo dado un coupeau de cebolla, tan feo él estado de cuerpo y ridículo en su conservación, la nariz puntiaguda, el reguard de un toro, la cara de un loco, [] ». ¡Tenemos allí el retrato fiel del Loco del naipe! También anotaremos las relaciones que existen entre la iconografía de ciertos arcanos del naipe y algunas 120 grabados que, a exclusión de todo comentario, constituyen curioso volumen que, si no es de Rabelais, parece sin embargo provenir de su círculo de amigos, *Los Sueños drôlatiques de Pantagruel*, publicado en París en 1565 (a saber, doce años después de la defunción de Rabelais).



Este grabado de los *Sueños drôlatiques de Pantagruel* evoca de una vez el arcano XVI del naipe (la Casa - dios)

Y el nombre italiano de este juego - *trionfi*, que designa al principio de las procesiones de divinidades sobre carros, acompañadas por "silenes".

(2). Este sujeto apasionante sería demasiado largo a evocar aquí. Señalemos en resumen que los arcanos mayores son susceptibles de estar dispuestos en forma de mandala ", según una división natural del círculo en veinte sectores planos - el arcano XXI, el mundo, ocupando el centro, y el arcano [XXII] - el Loco (no numerado en la inmensa mayoría de los juegos y que sirven de "excusa" para reemplazar a tal o tal triunfo), siendo considerado como el que forma la representación del trayecto del observador / iniciado dentro de los 20 + 1 "estaciones" propuestas. La división en veinte, natural porque obtenida por el solo medio de la regla y del compás, ofrece el interés en crear entre las cartas, arregladas sobre el perímetro según su número de orden, subseries lógicas y, para decirlo así, "ocultas"; Hay así diez parejas de cartas opuestas, cinco series de cuatro cartas y cuatro series de cinco - cada una de estas series que indica relaciones más o menos significantes entre los arcanos, o sea en cuanto a su tema general, o sea en cuanto a ciertos detalles (por ejemplo, una de estas series pone en evidencia las modalidades diversas de « cuatro de la cifra »). Para una exposición completa de estas relaciones geométricas, cf. Juan-Miguel Mathonière, *El Arcano de los arcanos del naipe; ensayo sobre la estructura geométrica de los arcanos*, éd. de Maisnie, París, 1985, pp. 73-91 + tabla desplegable anexiona (ciertos puntos expuestos en este libro son bastante alejados de mi pensamiento actual, particularmente en cuanto al esoterismo propiamente dicho). [Vuelta al texto]

(3). Lo que no significa que el naipe no transporta en vehículo ninguna alusión a la Cábala. Pero, de una parte, ésta no se limita a especulaciones a partir de las veintidós cartas hebraicas (los diez sephiirotes son también muy importantes), y, por otra parte, particularmente si se tiene en cuenta el contexto en el cual se ve aparecer los juegos más antiguos conocidos, sería más juicioso de referirse en primer lugar a la Cábala cristiana - precisamente es el medio y la época cuando toma el vuelvo - más bien que a la Cábala pura y hebraica. [Vuelta al texto]

(4). Sobre la cuestión de las relaciones importantes entre Arte de la memoria y simbología / ritualismo masónico, cf. Marc-Reymond Larose, *El Plano secreto de Hiram; fundamentos opératifs y perspectivas especulativas del cuadro de camerino*, éd. Nef de Salomon, Dieulefit, 1998, particularmente lo sermonea « El cuadro de camerino como sistema de Arte de la memoria », pp. 91-99 y notas correspondientes. [Vuelta al texto

BIBLIOGRAFÍA

A pesar de la abundancia impresionante de las obras consagradas al naipe, no existe en la actualidad ninguno título en lengua francesa que casa juiciosamente historia, iconografía y hermetismo. Podemos sin embargo consultar (a pesar del hecho que sus referencias documentales fechan mucho, que su iconografía es distintamente insuficiente y que su parte consagrada al "simbolismo" sea sólo la compilación sin crítica efectiva de las concepciones ocultistas) el libro de Gerardo van Rijnberk, *El Naipe; historia, iconografía, simbolismo*, éd. original 1947, reedición Maisnie / Trédaniel, París, 1981. En cuanto a la historia y en cuanto a la iconografía de los juegos, trasladarse al catálogo excelente de la exposición organizada por la Biblioteca Nacional, *El naipe, el juego y la magia*, París, 1984. La publicación más importante y más seria está en lengua inglesa: Michael Dummett, *The game of Naipe*, éd. Duckworth, Londres, 1980. De interesantes estudios, particularmente sobre la iconologia, han sido publicados en Italia; cf. particularmente el catálogo de la exposición *Carta di Corte. Gioco e Magia fue Corte degli Estensi*, Ferrare, Nuova Alfa Editoriale, 1987. Por fin, en lo que toca a lo que me parece ser la "llave" verdadera de la iconografía más o menos enigmática de los naipes, cf. Francis A. Yates, *El Arte de la memoria*, Gallimard, París, 1966.

TRADUCCIÓN Y REVISIÓN PARA UPASIKA
ADONAY 2005